

Digitalizando el gusto

Jonathan Feldman

"Experimentaciones poéticas con dispositivos electrónicos y digitales" explora la relación tecnología-arte, en un recorrido imperdible. Jóvenes artistas proponen una muestra para admirar y reflexionar.

Durante los últimos dos siglos, la humanidad ha sido testigo de increíbles cambios tecnológicos. Desde la revolución industrial hasta la fecha, el avance en materia científica y, por lo tanto, técnica, no deja de sorprendernos. Resulta entonces interesante apuntar, a partir de estas transformaciones, nuestra mirada hacia el ámbito artístico, y cómo dichas alteraciones y, en lenguaje positivista, progresos, afectan al mundo de la estética y, más particularmente, al arte.

En la muestra "0.1: Experimentaciones poéticas con dispositivos electrónicos y digitales", que se puede ver en el centro Itaú Cultural (Cerrito y Viamonte) hasta el 17 de Febrero de este año, se intenta dar cuenta de este fenómeno. A través de ocho obras de diversos artistas, se trata de sumir al espectador en una experiencia basada en las tecnologías electrónicas y digitales de ayer y de hoy.

Las obras experimentan con mecanismos eléctricos, como motores vibratorios, radios que multiplican sus señales mediante ciertos dispositivos, y con tecnologías digitales, como proyecciones y programas de PC que organizan imágenes y crean modelos que luego son utilizados para formar esculturas. De esta forma, ligamos los nuevos y no tan nuevos artefactos al mundo estético, clásicamente identificado con el trabajo manual. De la mano del inmenso talento de estos siete artistas (uno de los cuales consiguió que su maravillosa investigación sea financiada por Itaú según la ley de Promoción Cultural de la Ciudad de Buenos Aires), el público se sumerge en una experiencia artística de calidad, en la cual la acción – si bien no a la manera de Alberto Greco – se hace presente. Por ejemplo, una de las obras consiste en un cubo de madera con sistema de agujas conectadas a motores vibratorios, que a su vez están conectados a una caja negra que contiene un teléfono celular. En el momento que el espectador llama al número que indica la caja, los motores se ponen en funcionamiento y, a través de las agujas, tallan el cubo de madera, formando la obra.

Otra de las obras presentadas está compuesta por una mesa redonda sobre la cual se ve una proyección que, mediante un programa de computación especialmente creado, un proyector y unos objetos plásticos apoyados en la mesa; se producen diferentes figuras y movimientos. Así, el espectador puede jugar con esos objetos y producir diversas formas, que incluso asemejan un proceso de creciente urbanización. Lo interesante en la mayoría de estas obras es que el dispositivo y la construcción de las mismas quedan claramente evidenciados. Este procedimiento, base de la gran discusión acerca del estatuto artístico de ciertos objetos y formas de producirlos, remite a principios de siglo XX, cuando las vanguardias proponían maneras completamente diferentes de hacer arte. Hoy, en la época de la post posmodernidad, no sorprende que se reconozcan como obras de arte este tipo de construcciones. Sin embargo, eso no quita valentía y novedad a estos jóvenes artistas. Después de todo, la originalidad sola no alcanza, y esta muestra logra, con eficacia y simpleza, un diálogo interesante con su público.

Otro elemento que resulta importante destacar es que la muestra es recorrida junto a uno de los artistas, quien comenta acerca de las instancias productivas de los trabajos presentados, además de explicar un poco el objetivo de la exhibición (poner en contacto las diferentes tecnologías con el arte, primariamente). Este detalle refuerza la idea de que quienes pensaron la muestra, así como quien realizó la labor curatorial (Carlos Trilnick), partieron de experimentaciones pasadas (por ejemplo, las realizadas en el Instituto Di Tella en la década del

'60) para procurar una base participativa del público asistente. Asimismo, en algunos puntos la estética de la exposición recuerda a las técnicas del ready-made (aunque en el caso de la experimentación de Marcel Duchamp, la función del objeto cotidiano expuesto era re-significada dentro del marco de la estética, mientras que en "0.1" las obras, si bien compuestas en algunos casos por objetos pre-existentes, no re-significan radicalmente su uso, sino que trabajan sobre sus potencialidades en otro ámbito). Para finalizar, aquellos interesados en la inclusión de tecnología en espacios artísticos y la manera en la que a partir de ella puede lograrse un fenómeno estético de alto alcance y poder reflexivo, encontrarán esta exposición no solamente interesante sino además entretenida y novedosa. Incluso espectadores como quien escribe, acostumbrados al arte pictórico manual, sentirán atracción por esta muestra de talento emergente.